L' oriente ci ha dato già altri giochi belli ed interessanti: il meraviglioso gioco degli scacchi ci viene di Persia e il nome stesso « scacco » viene dal persiano *sciàh*: è il « gioco dei re ».

Il *mah-jongg* viene di più lontano ancora: e il nome *mah-jongg* è la pronunzia cantonese di due caratteri che, in puro mandarinico (*kuan hua*) andrebbero pronunziati *ma-c'iüêh* e significan « passero ». Ma pronunziate, vi prego, *magiòng,* e con l'ultimo *g* molto nasale e considerate oramai la parola come europea: gli Inglesi, gente pratica, hanno già fatto con *mah-jongg* un verbo, un club e... parecchi affari.

Ed esiste anche, fra le varie leggende sull'origine del *mah-jongg,* quella che, per i... fedeli del nuovo gioco, deve esser considerata come unica vera: dogmatica: la storia del pescatore Sz':

Il pescatore Sz', stanco un bel giorno di pescare nel modo più noioso e meno redditizio, e di essere, secondo una saggia definizione, il pescatore alla canna, « un imbecille che ne aspetta un altro », pensò di prendere il largo e pescare da una barca, in mare aperto.

L'idea era buona e la pesca ottima, ma i compagni di Sz' soffrivan di mal di mare e minacciarono quindi lo sciopero: forse uno dei più antichi scioperi di cui l'umanità abbia notizia. (Il che dovrebbe provare che persino lo sciopero... fu inventato in Cina prima che in Europa).

Ma il bravo Sz' era non soltanto pescatore, ma anche psicologo: e non poteva quindi certo trovarsi nella situazione di chi non sappia... che pesci pigliare.

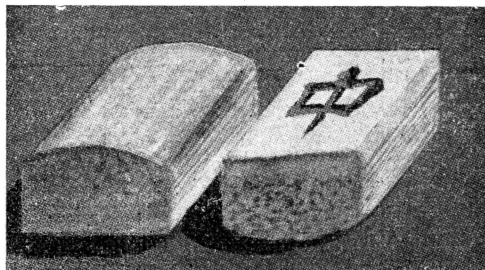
Ben sapendo che almeno il 90 per cento delle sofferenze umane son dovute all'auto-suggestione, pensò di dare ai suoi compagni un elemento di distrazione.

Inventò il primo *mah-jongg* e i pescatori vi si interessarono tanto che dimenticarono... il mal di mare.

Ma il *mah-jongg* di Sz' era primitivo. Non conteneva che quattro serie di 27 pezzi: i « tondi », i « caratteri » e i « bambù » dall'1 al 9.

Gli « onori » ebbero un origine militare, nella guarnigione di Ning-po, ove un generale non riusciva ad ottenere che le sue sentinelle contro i banditi non si addormentassero. Udito del gioco del pescatore Sz' ne regalò alle sentinelle varie scatole, ma senza che esse servissero gran che come anti-sonnifero. Allora pensò di animare il gioco con un elemento militare e un elemento... meteorologico: e vi aggiunse i tre « capitani » (bianco, rosso e verde) e i quattro « venti » (est, sud, ovest, nord), armonizzando le regole e determinandovi quelle combinazioni che lo rendono affascinante.

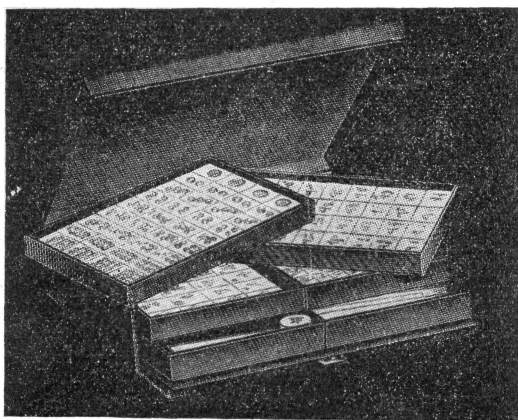
✦ ✦ ✦

Ning-po, la città cinese dove il *mah-jongg* fu completato nei suoi pezzi, è

La caratteristica forma dei « pezzi » (grandezza naturale).

celebre anche per i suoi scultori in legno ed in avorio. Lì, probabilmente, il bel gioco cinese ricevette anche la sua forma attuale dei suoi pezzi, parallelipipedi rettangolari con la faccia inferiore leg-

germente incurvata, ciò che fece dare loro dagl'inglesi il nome di « *tiles* ». Noi non li chiameremo « tegole » ma semplicemente « pezzi », per somiglianza con i giochi degli scacchi e del domino.

Ogni pezzo è formato di due materie diverse, almeno nei giochi autentici e di lusso: di osso nella parte anteriore, che porta l'indicazione, e di legno di bambù (o altro legno elegante e resistente) nella parte posteriore, un po' incurvata.

Di questi « pezzi » ve ne sono 144, per un gioco completo, racchiusi — nei periodi di... riposo — in graziosi cofanetti a tiretti o a cassettini sovrapposti.

Un cofanetto di *mah-jongg*.

I cofanetti son deliziosi gioielli e un autentico gioco di *mah-jongg* è certo uno degli ornamenti più originali e graziosi per un salotto elegante.

Hanno però un difetto che è piuttosto grave per la gran maggioranza dei candidati amatori di questo gioco: un *mah-jongg* autentico costa troppo. Ve ne sono da un prezzo minimo da 180 lire, sino a un massimo... rockefelleresco...

Ma poichè l'alto costo non deve essere un ostacolo alla diffusione di questo originale gioco, abbiamo pensato di offrirne ai lettori uno che, se non è prezioso, è certo assai più economico.

Le tavole fuori testo annesse a questo fascicolo comprendono l'intera serie dei pezzi.

Con essi si può giocare il *mah-jongg* esattamente come con un servizio che costi centinaia o migliaia di lire. Contiene, anzi, anche dei piccoli segni convenzionali che facilitano al principiante il suo *apprentissage*.

Il lettore potrà semplicemente ritagliare le varie carte ed otterrà un completo gioco di *mah-jongg*.

Oppure potrà incollarle su cartone molto solido, prima di ritagliare i « pezzi » ed avrà un gioco più resistente e duraturo.

Oppure potrà anche, dopo aver ritagliati i varî « pezzi », incollarli su piccoli parellelipipedi di legno, di misura corrispondente a quella indicata, ed otterrà così un completo gioco, non di gran lusso, ma grazioso ed elegante, almeno quanto uno di quelli che costano alcune centinaia di lire.

Sarà opportuno che, prima di incominciare la lettura di quanto segue, il lettore distacchi i cartoncini annessi a questo volume e segua le nostre spiegazioni e istruzioni confrontandole con le figure dei « pezzi ».

◆ ◆ ◆

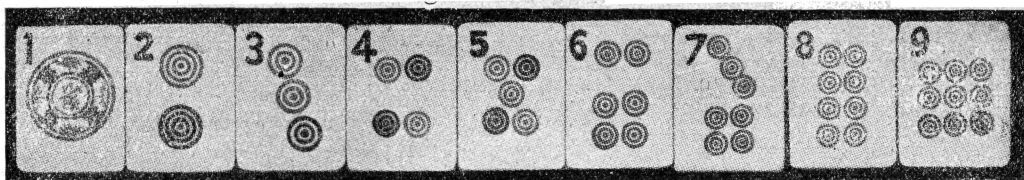
La leggenda attribuisce al pescatore Sz' l'invenzione di 108 tra questi pezzi: i più numerosi, ma i meno originali per forma e per funzione.

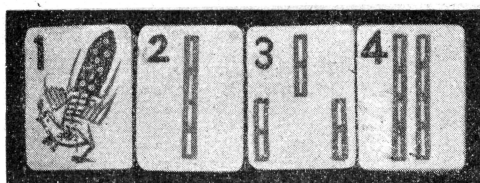
Vediamo anzitutto questi.

Una parte di essi porta una serie di disegni che somigliano alle carte di danari dei giochi italiani. Sono i « tondi » o « circoli », progressivamente dall'1 al 9. Ma la serie completa è ripetuta quattro volte, in modo che i « pezzi » contenenti i circoli sono in tutto 36, in cui vi sono quattro assi, quattro 2, ecc.

Una seconda serie (o, se vogliamo seguire la terminologia delle nostre carte, un diverso « seme ») comprende i « bambù ». I pezzi vanno anche qui dall'1 al 9, e ciascuno di essi si ripete quattro volte: sicchè anche qui abbiamo quattro assi di bambù, quattro 2, quattro 3, ecc..

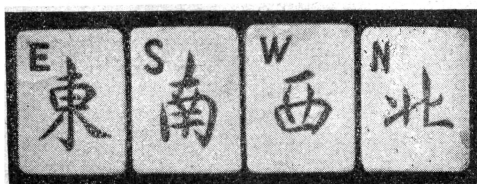
Si noti che l'asso di bambù è rappresentato da uccellino. E' forse questo uccellino che ha dato il nome al gioco. E si noti anche la figura del pezzo corrispondente all'8 di bambù.

Viene finalmente una terza serie di « pezzi », i quali vanno anch'essi dall'1 al 9. Sono i « caratteri », però in essi la numerazione è più difficilmente riconoscibile perchè qui non c'è ripetizione dell'oggetto tante volte per quante sono le unità del numero; ma il numero è direttamente scritto in cinese ed è il primo dei due caratteri. Il secondo carattere, rosso, ripetuto in basso in tutti i pezzi di questo seme è un'abbreviazione di un

I nove pezzi di « tondi » o « cireoli »

I primi quattro pezzi di « bambù ».

I primi quattro pezzi di « caratteri ».

carattere più complicato che si legge *wan* e significa « diecimila ». Alcuni giochi antichi comprendono questo carattere nella forma completa; ma ciò non ha importanza. Ciò che importa è il carattere superiore, che varia nei varî pezzi, perchè corrisponde alle nostre cifre dall'1 al 9.

Per semplificare il gioco al principiante, abbiamo aggiunto a ciascuno di questi pezzi, in un angolo, il numero corrispondente, ciò che, naturalmente, non esiste negli autentici giochi cinesi, o almeno in quelli non destinati all'esportazione.

Sarà bene, quindi, che il giocatore si

I quattro venti: est, sud, ovest, nord.

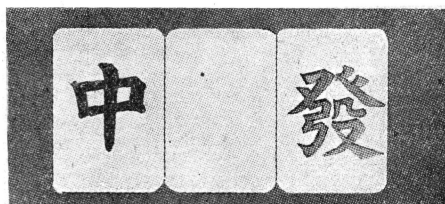
abitui a riconoscere e ricordare anche i numeri cinesi, in modo da poter giocare eventualmente anche con pezzi che non comprendano tale indicazione.

Anche nei « caratteri » ogni pezzo è ripetuto quattro volte, in modo che vi sono quattro assi, quattro 2, quattro 3 e così via.

Ed ecco, al completo, i pezzi inventati dall'industre pescatore cinese, padre autentico del *mah-jongg*.

Ma abbiamo veduto che, a Ning-po,

Il carattere *wan* nella forma abbreviata e più usitata nel *mah-jongg*.

Il medesimo carattere nella forma completa come si trova in qualche gioco.

I tre « capitani » rosso, bianco e verde.

In alcuni giochi i « capitani » o « dragoni » hanno questi segni di cui il primo (a sinistra) significa appunto « dragone ».

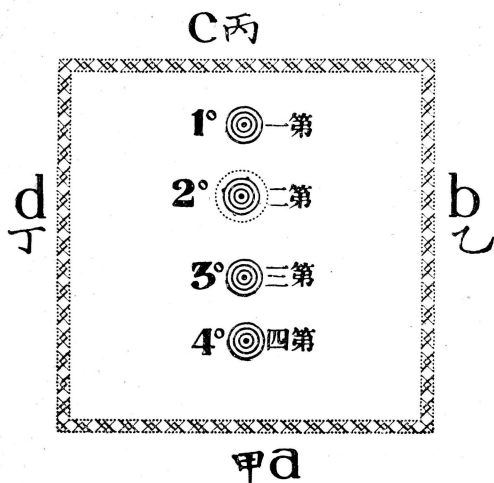
vennero aggiunti altri pezzi: i « capitani » e i « venti ».

I « capitani » (detti da alcuni anche « dragoni ») sono tre, di cui due porta-

no un ideogramma cinese: ma non importa riconoscere questi segni di scrittura, poichè questi pezzi si distinguono al loro colore: ed essi sono quindi

il capitano bianco
il capitano rosso
il capitano verde.

Non avremmo mai immaginato che un gioco già esistente in Cina sin da migliaia di anni or sono contenesse una così evidente affermazione... di italianità.

I « venti » sono quattro e corrispondono ai quattro punti cardinali: i « pezzi » portano anzi semplicemente l'indicazione dei quattro punti cardinali, tra i quali — come si vedrà in seguito — il più importante è l'Est, in piena coerenza con un gioco che ci viene appunto dall'Oriente.

La scelta dei posti.

Anche nei « venti » abbiamo voluto facilitare il còmpito del principiante, indicando su ciascuno di essi in italiano i punti cardinali cui corrispondono. Ripetiamo però che i giochi autentici cinesi, specialmente se non destinati all'esportazione, non contengono tale indicazione ausiliaria e sarà quindi opportuno che il giocatore si familiarizzi con i segni cinesi corrispondenti, per riconoscerli anche nei giuochi autentici.

Tanto i tre capitani quanto i quattro venti sono anch'essi ripetuti identici per quattro volte.

Insomma, come si vede dai cartoni annessi, il gioco si compone fondamentalmente di quattro serie identiche fra loro, composta ciascuna di 34 pezzi così distribuiti:

9 « circoli », dall'1 al 9
9 « bambù », dall'1 al 9
9 « caratteri », dall'1 al 9.
3 « capitani » (bianco, rosso e verde)
4 « venti » (est, sud, ovest. nord)

con un totale complessivo (34 × 4) di 136 pezzi. Questi sono i pezzi fondamentali del gioco. Il lettore osserverà, nelle tavole annesse, ancora 8 carte, che non si ripetono, e quattro tondi.

I quattro tondi non partecipano al gioco, ma servono, come si vedrà, ad indicare i posti dei giocatori. Le altre 8 carte sono le « stagioni » e i « fiori », aggiunti in periodo posteriore e dai quali intenzionalmente prescindiamo, per ora.

Si può, infatti, giocare il *mah-jongg* senza includervi nè « fiori » nè « stagioni ».

Conosciuti così i pezzi, sarà opportuno che a questo punto il lettore proceda senz'altro a fabbricarseli, onde poter più facilmente seguire le istruzioni, immediatamente confrontandole e applicandole.

Sarà bene accennare qui, anzitutto, allo scopo del gioco, alla mèta, cioè, cui il giocatore tende.

A differenza del gioco del domino, non si tratta nel *mah-jongg* di comporre una serie di combinazioni sulla tavola nè di liberarsi dei pezzi che ogni giocatore possiede, ma di ottenere con i proprî pezzi alcune determinate combinazioni.

Il giocatore inizia la partita con 13 pezzi, e, con un ritmo determinato prende, a ogni giro, un pezzo nuovo, scartando, in cambio, il pezzo che a lui sembri meno utile (e che può essere anche il pezzo testè preso).

Egli può riuscire così a rinnovare in tutto o in parte la serie dei 13 pezzi originariamente consegnatigli, sinchè abbia raggiunto lo scopo del gioco: sinchè, cioè, tutti i pezzi da lui posseduti siano distribuiti in alcune determinate serie.

Il riuscire a formare queste serie con i proprî pezzi è lo scopo del gioco.

Contrariamente all'ordine seguìto in ogni altro trattato mah-jongghista, preferiamo partire da questa nozione, onde l'allievo giocatore si possa orientare sin dall'inizio, comprendendo, anzitutto, il carattere del gioco.

Abbiamo visto che (tranne le « stagioni » e i « fiori ») ciascun pezzo si ripete quattro volte. Ogni giocatore cerca di

riunire in propria mano gruppi di almeno tre pezzi identici fra loro.

Quando egli sia riuscito a formare, con tutti i suoi pezzi, quattro serie di almeno tre ciascuna, e una di due, egli ha vinto.

Una serie deve essere di soli due pezzi perchè il giocatore, anche conservando l'ultimo pezzo preso e col quale completa le sue serie non avrà che un totale di 14 pezzi, i quali non possono essere distribuiti in serie di tre.

Una di queste conterrà due soli pezzi.

Così, ad esempio, è vincitore il giocatore il quale, a un determinato momento, si trovi a possedere i seguenti pezzi:

tre pezzi, tutti raffiguranti l'8 di bambù
tre pezzi, » » il « capitano rosso »
tre pezzi, » » il 5 di bambù
tre pezzi, » » il 4 di caratteri
due pezzi, entrambi raffiguranti il « vento dell'est ».

Per un elementare calcolo di probabilità, comprendiamo che non è semplice raggiungere combinazioni di questo genere. Il gioco contiene perciò delle semplificazioni, le quali agevolano il gioco, ma, naturalmente, facilitando la vincita ne diminuiscono il merito.

E' ammesso quindi che una serie possa esser formata non esclusivamente da pezzi identici fra loro, ma anche eventualmente da una « progressione », ossia da tre pezzi dello stesso seme, il cui valore sia in progressione continua: ad esempio:

3 4 e 5 di « bambù »
oppure 7 8 e 9 di « caratteri »
oppure 2 3 e 4 di « tondi », ecc.

Per intenderci, daremo quindi il nome di « progressione » a combinazioni di questo genere mentre chiameremo « trio » le combinazioni di tre pezzi identici. E' evidente che poichè le « progressioni » rappresentano un vantaggio per il giocatore, esse ne svalorizzano la vittoria nel computo dei punti.

Ideale è quindi la vincita in cui vi sia il minor numero di « progressioni » e il massimo numero di « trio ».

Poichè i « capitani » e i « venti » non hanno numerazione, non possono formare progressioni, ma solo dei « trio ».

Per la medesima ragione per cui le « progressioni » svalorizzano la vittoria, questa si trova, invece, accresciuta di valore nel computo dei punti quando uno o più « trio » si sian trasformati in « quatuor », ossia quando il giocatore attraverso le vicende della partita, sia riuscito a riunire una o più serie composte ciascuna di quattro pezzi identici.

Per non variare il numero dei pezzi e quello delle serie si è stabilito che il quarto pezzo che forma il « quatuor » è in soprannumero. Il giocatore che ha completato un quatuor non restituisce perciò un pezzo in cambio del pezzo preso: il totale dei suoi pezzi si accresce, cioè, di tante unità, quanti sono i « quatuor » ch'è riuscito a formare.

* * *

Compreso così, schematicamente, lo scopo del gioco vediamo in che modo questo viene praticamente eseguito.

Il *mah-jongg* è giocato ordinariamente in quattro persone.

Ad ognuno dei giocatori corrisponde uno dei quattro punti cardinali, o « venti » i quali — secondo le regole della più pura ortodossia vengono assegnati con la seguente procedura:

Un paio di dadi è necessario per il gioco.

Un primo giocatore getta i dadi e, col numero indicato e *cominciando da sè stesso* andrà a fermarsi sul giocatore corrispondente al numero ottenuto.

Supponiamo che, nel diagramma annesso, il giocatore *b* abbia gettato i dadi ottenendo 6. Contando *verso sinistra*, indicherà, come 6°, il giocatore *a*. Costui porrà allora dinanzi a sè, capovolti onde non si leggano, in fila perpendicolare verso di lui, i quattro dischi allegati al gioco. Uno qualsiasi di questi numeri sarà accompagnato da un contrassegno: nei giochi cinesi è una scatolina cilindrica che contiene i dischetti: i giocatori... in economia possono rimpiazzarla con una moneta o altro oggetto rotondo, sul quale uno dei quattro dischi sarà collocato: il 2°, ad esempio, nel diagramma.

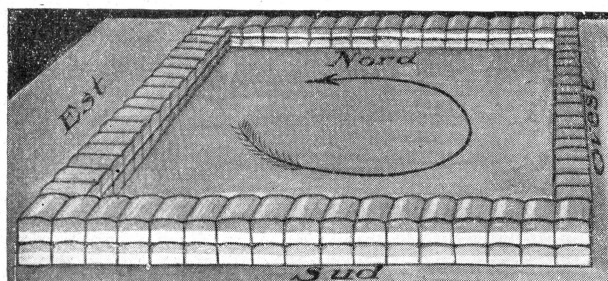
Allora il giocatore *a* getta di nuovo i dadi, e col totale ottenuto, conterà (*verso destra* e sempre cominciando da sè stesso) sino al giocatore corrispondente, il quale prenderà il primo disco (quello più lontano da *a*): il seguente (alla destra di chi ha preso il 1° disco) prenderà il secondo disco e così di seguito.

Insieme con il disco, uno dei giocatori avrà preso anche il contrassegno: quello

I quattro giocatori e l'ordine dei posti.

che, nel diagramma, ad esempio, accompagna il 2° disco.

Questo contrassegno serve a indicare in quale posto dovrà sedere chi avrà il vento dell'est.

Se, ad esempio, il giocatore *b* ha preso il secondo disco e il relativo contras-

Il « castello » non appena formato.

segno, il posto di *b* sarà quello da occuparsi da colui che, allo scoprimento dei dischi, risulterà avere il vento dell'est.

Alla sua *destra* sederà il Sud, alla *sinistra* il Nord, e dirimpetto a lui l'Ovest, come nell'annessa figura.

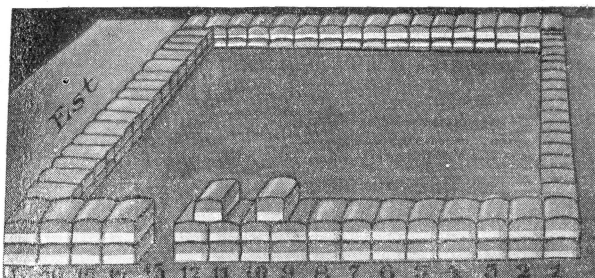
La distribuzione dei posti ha per i giocatori cinesi e specialmente per i più superstiziosi una grande importanza. Il giocatore occidentale, specialmente se principiante, potrà semplificare questa parte preliminare del gioco. Poi, perfezionandosi, accetterà anche questo rito e seguirà tutte le regole della superstizione.

Si osservi che la disposizione dei quattro punti cardinali è inversa che nella bussola.

I 136 pezzi (poi che, per ora, abbiamo convenuto di escludere i « fiori » e le « stagioni ») vengono disposti sulla tavola, con la parte anteriore rivolta in basso, e mescolati.

Quindi si costruisce il « castello ». Ognuno dei quattro giocatori allinea un suo « muro » lungo 17 pezzi e alto due pezzi e questi quattro muri, di 34 pezzi l'uno, sono riuniti a formare il « castello », il quale è, oramai un'unità a sè, indipendente dai singoli giocatori.

Il banchiere getta i dadi sul tavolo: col numero risultante conterà, cominciando da se stesso, verso destra e arrestandosi, in corrispondenza col numero stesso, ad uno dei giocatori.

Costui dovrà « aprire il castello » nel lato che a lui corrispon-

La porta del « castello » è aperta.

de. Onde getterà a sua volta i dadi e, *addizionando il numero risultante a quello già ottenuto dal banchiere,* toglierà la coppia di pezzi corrispondente al numero stesso, a partire da destra e li porrà, uno affianco all' altro, sull' estremità destra

della porta così formata, come indicato nella figura.

Se, ad esempio, il banchiere gettando i dadi avrà ottenuto il numero 6, toccherà al sesto giocatore (1 est, 2 sud, 3 ovest, 4 nord, 5 est, 6 *sud*) di « aprire la porta » nel suo lato. Se, gettando i dadi, egli otterrà 7, toglierà 6+7=13) tredicesima coppia di pezzi, da destra, come indicato nella figura.

Quando i dadi, gettati per la seconda volta, dànno un numero che, aggiunto a quello della prima volta, dia un totale superiore a 17 (18 con le stagioni e i fiori), il getto va ripetuto.

Alcuni, invece, accettano anche il totale superiore a 17 (18 con le stagioni ed i fiori) ritornando indietro nel contare.

Il fianco destro della porta è la « fine » delle mura del castello. L'altro lato, invece è il principio da cui i giocatori prendono normalmente i pezzi.

Da esso il banchiere, ossia il giocatore cui corrisponde l'est prende per sè due coppie di pezzi, quindi il sud prende anch'egli due coppie, contigue alle prime, seguito dall'ovest e dal nord.

Questo giro di distribuzione si ripete tre volte, sinchè cioè ogni giocatore ha in mano dodici pezzi : allora, in un quarto giro, ogni giocatore prende ancora un pezzo e, per ultimo, il banchiere ne prende ancora un quattordicesimo, mentre gli altri ne hanno solo tredici.

I vari pezzi vanno presi nell'ordine in cui sono disposti nelle mura del castello.

Ogni giocatore ordina dinanzi a sè i suoi pezzi disponendoli in modo che gli risultino evidenti le «progressioni» o i «trio»» già completi e quelli da completare, e i pezzi inutili da eliminare nel corso del gioco. Curi che il vicino non veda i suoi pezzi.

* * *

Il gioco può cominciare.

Il banchiere, che ha 14 pezzi inizia con lo scartarne uno : quello, naturalmente, che a lui serve meno e sul quale nutre minori speranze di possibili combinazioni : ne pronunzia a voce chiara il nome e lo depone, visibile, nel centro del castello.

E' il turno, allora, del secondo giocatore, ossia del giocatore «sud» (poichè il giro va a destra), il quale prende un pezzo dal castello, sempre conservando l'ordine in cui essi sono disposti, e, se lo ritiene utile, lo conserva, scartandone in cambio uno inutile, in modo da lasciare inalterato il numero di 13 pezzi, ponendolo, visibile, nel centro del castello. Può, naturalmente, scartare anche il pezzo testè preso.

I pezzi scartati divengono morti : ma è prudente tenerli d'occhio durante il gioco, poichè essi possono rivelare quali pezzi siano ancora in circolazione. Io non mi illuderò di poter creare un «trio» quando già due pezzi siano scartati; cercherò, anzi, di liberarmi dei miei due inutili.

Ma l'ultimo pezzo scartato può essere reclamato dal giocatore successivo quando detto pezzo possa servirgli a completare una « progressione », e può esser reclamato da qualunque giocatore quando esso gli serva per completare un trio.

Nel primo caso il giocatore lo dichiara con la parola *chow* (pronunzia *ciào*) e nel secondo con la parola *pung* (pronunzia *pœng* quasi *pong*), e si impadronisce del pezzo scartato.

A documentare, però la giustezza della sua richiesta egli deve mostrare i due pezzi che già possiede per completare il *chow* (progressione) o il *pung* (trio) denunciati. E conserva, scoperti affianco a sè, i tre pezzi.

Vedremo che alle combinazioni che il giocatore deve scoprire a questo scopo corrisponde un valore di punti minore. Il vantaggio di usufruire di una carta altrui e già nota è compensato dal minor valore.

Il giocatore che ha preso così il pez-

I pezzi di un giocatore, appena ricevuti e disposti in modo che risultino evidenti i « trio » le « sequenze » e... le speranze...

zo è obbligato egualmente a scartarne uno, come se egli ne avesse preso uno dal castello.

Abbiamo visto che un giocatore può reclamare un pezzo scartato, per fare un *pung*, anche indipendentemente dal proprio turno. In tal caso il turno salta a lui, continuando alla di lui destra, e i giocatori intermedî perdono il loro giro.

Non si può più reclamare un pezzo scartato da altri dal momento in cui il giocatore successivo abbia preso il proprio pezzo dal castello.

Da questo momento il pezzo scartato è definitivamente morto.

Può darsi un caso anche più fortunato del *pung*: che, cioè, uno dei giocatori reclami un pezzo scartato per aggiungerlo a un « trio » già formato. Egli viene a possedere, in tal modo, quattro pezzi identici. In tal caso, per reclamare il pezzo scartato, egli dice *kong* e, come il solito, scopre il suo « trio » per giustificare la richiesta.

Si noti che un « trio » (*pung*) già scoperto non può esser trasformato in « quatuor » (*kong*) che con un pezzo preso dal castello.

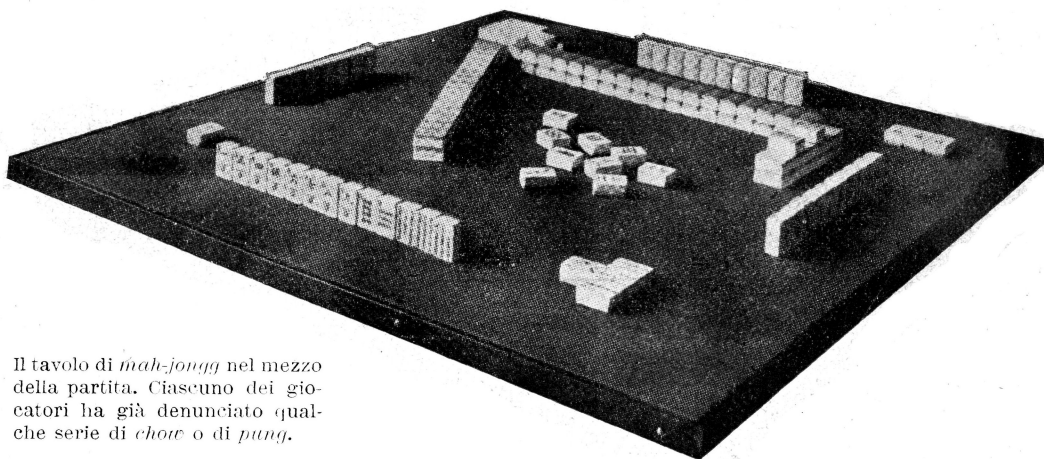
E' già noto che il quarto pezzo di un « quatuor » è in soprannumero e quindi il giocatore è autorizzato a prendere ancora un pezzo (questa volta però l'ultimo *a destra* dell'apertura del castello) e, in cambio, scartarne uno dei proprî.

Egualmente autorizzato a prendere un pezzo di più (sempre *a destra* della porta del castello) è il giocatore il quale, prendendo il suo pezzo dal castello si avveda di aver formato un « quatuor ».

Per documentare il suo diritto al pezzo in soprannumero egli deve scoprire il suo « quatuor », ma esso non cessa per questo di essere di maggior valore che non un « quatuor » fatto con un pezzo scartato da altri. Viene, infatti computato di più.

Si distingue, perciò, un « kong esposto » da un « kong celato ».

Per riconoscerlo al momento di contare i punti, quest'ultimo viene contrassegnato capovolgendo uno dei pezzi.

Appena un giocatore si accorge di aver completate tutte le serie, annunzia di aver vinto dicendo *wu*, e scopre i suoi pezzi: egli « ha fatto *mah-jongg* ».

Il tavolo di *mah-jongg* nel mezzo della partita. Ciascuno dei giocatori ha già denunciato qualche serie di *chow* o di *pung*.

Si abbia cura di non dichiarare la vincita senza esserne ben certi, giacchè una erronea denuncia di vittoria espone al pagamento del « limite » di punti ad ognuno dei giocatori: e il doppio al banchiere.

Invece, il vincitore... autentico riceve da ogni giocatore il valore dei punti raggiunti: dal banchiere, egli riceve il doppio.

Accade spesso che il vincitore guadagni meno che uno di coloro... che han perduto.

✦ ✦ ✦

Interessantissimo, infatti, nel *mah-jongg*, è il calcolo dei punti, il quale si riflette poi, come è naturale, sull'andamento del gioco.

Il fatto di aver vinto (ossia di aver « fatto *mah-jongg*) vale di per sè 20 punti.

Abbiamo visto come la normale com-

binazione è quella dei « trio »: le « pro gressioni » sono puramente tollerate per facilitare; perciò non dànno diritto a punti. E' quindi possibile che il vincitore si limiti alla pura e semplice vincita, senza punti addizionali, non avendo che « progressioni ». In tal caso, a guisa di... consolazione, gli si attribuiscono ancora 10 punti.

I « trio » ossia le serie di 3 pezzi identici valgono ciascuna 2 punti, a meno che non si tratti di tre assi, o di tre 9, o di tre « venti », o di tre « capitani » uguali, nel qual caso contano per 4 punti.

I « quatuor » hanno un valore assai superiore, ossia di 8 punti, per quattro pezzi identici, a meno che non si tratti di quattro assi, o quattro 9, o quattro « venti » o quattro « capitani » uguali nel qual caso contano per 16 punti.

Questo computo vale per quelle serie che furono completate con un pezzo non preso direttamente dal castello, ma richiesto dopo che un altro giocatore l'abbia scartato. Abbiamo visto che, in tal caso, il giocatore è obbligato a mostrare i due pezzi (o tre per il « quatuor ») che ha in mano, per giustificare la presa.

Il computo è, insomma, per serie scoperte.

Se invece una o più di queste serie fu rono ottenute con pezzi proprî o presi dal castello (serie celate) il rispettivo valore è raddoppiato.

Così, ad esempio, tre dragoni uguali valgono 8 punti, e quattro venti ne valgono 32.

Abbiamo veduto anche che, nelle serie, una è di due soli pezzi uguali: se si tratta di due dragoni o di un « vento » corrispondente a quello del giocatore, o est ancora due punti vengono aggiunti

I punti vengono contati non solo a vantaggio del vincitore (ossia colui che ha fatto *mah-jongg*) ma anche dagli altri giocatori, per le serie che ciascuno di essi è riuscito a completare coi proprî pezzi.

Quindi può darsi il caso che un giocatore non vincente abbia assai più punti che lo stesso vincitore (ossia colui che fa *mah-jongg*).

Varie combinazioni possono concorrere ad accrescere notevolmente il valore dei punti.

Può darsi anche il caso che il banchiere, appena messi in ordine i suoi pezzi all'inizio del gioco, si accorga di aver fatto *mah-jongg*. In tal caso egli ha raggiunto il limite ossia il massimo dei punti che, convenzionalmente, si stabilisce all'inizio della partita e che, generalmente, è fissato a 500 punti.

Questa fortunata combinazione è chiamata dai cinesi « la grazia del Cielo ».

Il banchiere è colui che rischia di guadagnare di più o di perdere di più.

Infatti, non appena eliminato il vincitore pagando a lui ciascun giocatore i punti fatti, i rimanenti giocatori contan ciascuno i punti dei pezzi che posseggono e ognuno paga a ciascuno degli altri due o riceve da esso la differenza tra i punti proprî e quelli di lui. Ma il banchiere paga o riceve il doppio.

Suppongasi che la partita si chiuda con questo computo:

Nord, vincitore (*mah-jongg*) con 60 p.
Sud, con 100 punti.
Est, con 180 punti.
Ovest, con 200 punti.

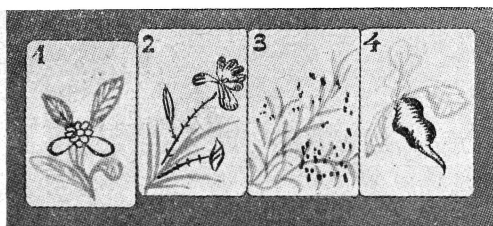
Anzitutto, tutti pagano al giocatore *nord* 60 punti ciascuno, tranne l'est (banchiere) che ne paga 120. Indi, tra loro, i rimanenti si pagano le differenze: « Sud » pagherà ad « Ovest » 100 punti (ossia 200 meno 100) ed all'« Est » (banchiere) 160 punti, ossia il doppio della differenza tra 100 e 180; e il banchiere, a sua volta, pagherà all'Ovest 40 punti, doppio della differenza tra 180 e 200.

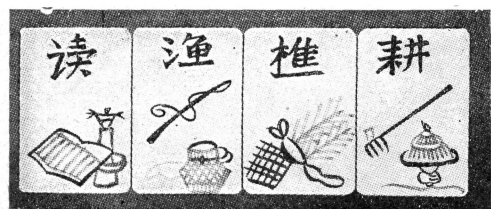
Completato un giro, e concluso con la vincita di uno dei giocatori, se ne inizia un secondo. Ma i punti cardinali mutano, spostandosi tutti di un posto verso destra: così l'est (banchiere) passa al giocatore che prima era sud, e il sud all'ovest, e l'ovest al nord, e il nord all'est. Ciò si indica spostando i piccoli tondi su cui son marcati, a questo scopo, i quattro punti cardinali.

✦ ✦ ✦

Abbiamo sin qui omesso di parlare di « stagioni » e di « fiori » perchè questi pezzi non formano parte essenziale del gioco: furono aggiunti in epoca relativamente recente e spesso, anche in Cina, vengono esclusi dal gioco. Il codice più autorevole di *mah-jongg*, edito a Hong-Kong e basato sulla pratica dei più accreditati clubs indigeni di Hong-Kong e di Sciang-hai, non ne fa neppur menzione, considerandoli come elementi contrarî all'ortodossia del gioco.

Però è opportuno conoscerli, perchè anche questi pezzi sono contenuti nelle

Alcuni tipi di « fiori »:

Una serie di « fiori » ad uso degli Europei.

« fiori » in una serie più fantasiosa che ortodossa.

I « fiori » in un gioco ad uso del popolo.

I nostri « fiori ».

cassette da gioco che provengono dalla Cina e anche noi li abbiamo inclusi tra i pezzi in cartoncino allegati al fascicolo precedente e che il lettore avrà ritagliato.

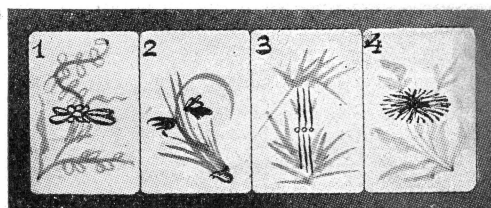
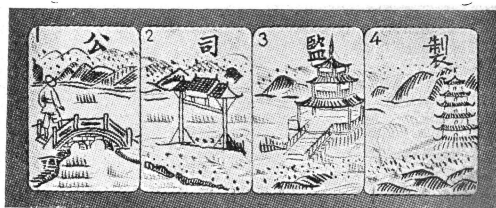
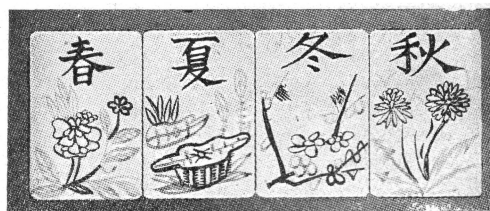
L'elemento decorativo contenuto nei pezzi che indicano le « stagioni » e i « fiori » è variabilissimo: puramente arbitrario e dipendente unicamente dalla fantasia dell'artista, il quale talvolta si sbizzarrisce nei modi più stravaganti.

Nei giochi cinesi destinati all'esportazione o in quelli fabbricati in occidente (specialmente Austria, Olanda, Germania) i « fiori » e le « stagioni » portano rispettivamente, in un angolo, la numerazione da 1 a 4, in due colori diversi per le due serie.

Ciò serve non solo a distinguere i « fiori » dalle « stagioni », dal colore diverso della cifra, ma anche a determinare la corrispondenza tra questi pezzi e i venti:

il n. 1 (primavera) corrisponde all'*est*
» » 2 (estate) » al *sud*
» » 3 (autunno) » all'*ovest*
» » 4 (inverno) » al *nord*

Abbiamo ritenuto che questo passaggio numerico (aggiunto esclusivamente

Alcuni tipi di « stagioni »:

Le « stagioni » un po' europeizzate.

Quattro « stagioni » immaginose.

Quattro « stagioni » popolari.

Le nostre « stagioni ».

ad usum degli europei). rappresentasse piuttosto una complicazione, e ci è sembrato più semplice indicare su ciascun pezzo, per mezzo della lettera iniziale, il « vento » cui ciascun « fiore » e ciascuna « stagione » corrispondono.

Le lettere E., S., O., N. equivalenti appunto ad *est, sud, ovest, nord*, sono in nero e circolate per i « fiori » e in rosso per le « stagioni ».

« Fiori » e « stagioni » non partecipano attivamente al gioco: essi servono semplicemente ad accrescere il numero dei punti o di per sè o per combinazioni.

Debbono considerarsi come pezzi extra gioco e quindi non van contati fra i tredici che ogni giocatore deve — in qualunque momento del gioco — avere in mano. Sono in soprannumero, come il quarto pezzo dei « quatuor ».

Quindi se, all'inizio del gioco, un giocatore — appena distribuiti i suoi pezzi — si accorge di essere in possesso di uno o più di questi pezzi, li dichiarerà, collocandoli scoperti dinanzi a sè e li sostituirà con altrettanti pezzi presi — come nel caso di « quatuor » — dalla fine del castello.

Parimenti se, durante il gioco, avverrà al giocatore di prendere dal castello un « fiore » o una « stagione » lo dichiarerà comportandosi anche in questo caso come se avesse fatto un *kong* (« quatuor »): prenderà un altro pezzo dalla fine del castello.

E qui va notato — a maggior chiarimento di quanto è stato detto nell'articolo precedente — che per « pezzi alla fine del castello » si intendono i due pezzi posti in alto della muraglia, a destra della porta. Appena *entrambi* siano stati presi (anche però in due tempi diversi) e quindi la porta rimarrebbe priva di quel contrassegno speciale, altri due pezzi son presi dall'estremità a destra della porta e collocati in alto, in sostituzione dei due pezzi mancanti.

Il giro delle quattro mura si accorcia quindi da entrambe le estremità, più rapidamente da una parte e meno da quella riservata come rifornimento per i *kong*, per i « fiori » e per le « stagioni ».

In ogni caso, però, la muraglia del castello non può divenire più breve che di quattordici pezzi (oltre di quelli collocati in alto), ossia di almeno sette coppie.

Gli ultimi quattordici pezzi sono intangibili: se si giunge ad essi prima che alcuno dei quattro giocatori abbia fatto *mah-jongg*, la partita viene annullata, nessun punto è marcato e il gioco ricomincia senza alterare la posizione dei venti.

Non vengono, naturalmente, neppur computati i punti per le « stagioni » o pei « fiori ».

✦ ✦ ✦

Normalmente, il possesso di un « fiore » o di una « stagione » aggiunge quattro punti.

Il « fiore » o la « stagione » corrispondenti al vento del giocatore che li possiede raddoppia l'intera somma dei punti segnati.

La serie completa dei « fiori » o la serie completa delle « stagioni » raddoppiano due volte il totale dei punti: ed è logico, perchè al raddoppio dovuto al fatto di aver riunito la completa serie si aggiunge quello di essere in possesso del proprio fiore o della propria stagione.

Quindi il giocatore il quale abbia la fortunata sorte di riunire in sua mano i quattro « fiori » e le quattro « stazioni » raddoppierà quattro volte i proprii punti.

In questi casi appunto è provvidenzia le il limite che, come abbiamo detto, è stabilito in precedenza e che non può venir oltrepassato: neppure quindi a vantaggio o a danno del banchiere. Un « limite » che fosse passibile di raddoppiamento non sarebbe più un limite.

✦ ✦ ✦

E, finalmente, eccoci al « vento del giro » il quale sembra aver destato in particolar modo la curiosità dei lettori.

Anche questo elemento non è indispensabile e perciò ne abbiamo lasciata la trattazione a questo secondo tempo.

Bisogna intenderci sul significato della parola « giro » in gergo mah-jongghista.

Tale vocabolo può avere un significato più ristretto e un significato più lato.

Quando uno dei giocatori abbia fatto *mah-jongg*, un « giro » di gioco è finito. E questo è il significato in senso ristretto.

E si noti qui che nel caso che il banchiere sia vincitore, il fatto di aver ottenuto *mah-jongg* gli dà diritto di conservare il suo vento: anche gli altri, quindi, rimangono fermi.

Tranne il caso che il banchiere (vento dell'est) abbia fatto *mah-jongg*, tutti i

Figura A) - Un *mah-jongg* di tutte « teste ».

venti si spostano *di un posto verso destra.*

In realtà, quindi, la rosa dei venti si sposta soltanto di un quarto di giro: e sarà solo dopo almeno quattro vincite di *mah-jongg,* ossia dopo quattro spostamenti che il vento dell'est ritornerà al suo posto primitivo, ossia al giocatore che l'aveva all'inizio della partita, *compiendo così un giro completo.*

Questo è il « giro » in senso più lato.

Ognuno di questi giri completi (composto di almeno quattro giri minori, più altrettanti quante son le volte che il banchiere abbia fatto *mah-jongg*) è dominato da un vento che è appunto il « vento del giro ».

Questo « vento del giro » non ha alcun legame con i varî giocatori: serve semplicemente a determinare aumenti di punti, in quanto il « vento del giro » ha, nel computo, il valore del vento del singolo giocatore.

Abbiamo visto infatti che un « trio » o un « quatuor » del « vento del giro » raddoppia i punti, esattamente come un « trio » o un « quatuor » del vento del giocatore cui appartengono.

✦ ✦ ✦

Può avvenire, durante il gioco, che il medesimo pezzo, scartato da un giocatore venga reclamato da due o anche da tutti tre gli altri giocatori: in tal caso il *kong* o il *pung* hanno la precedenza sul *chow*

Qualche autore troppo...zelante ha voluto considerare il caso di due giocatori reclamanti contemporaneamente il *pung* e persino il *kong* su lo stesso pezzo scartato, il che supporrebbe l'esistenza di almeno cinque o sette pezzi identici!

Nè è possibile un conflitto di *chow,* poichè solo il giocatore successivo a chi ha scartato ha diritto di reclamarlo.

✦ ✦ ✦

Può anche darsi il fortunato caso che un giocatore riesca a riunire in mano propria una serie di « teste » tutte diverse, più un « due », anch'esso di « teste ».

Prendono il nome complessivo di « teste »: i « capitani », i « venti » e gli assi e i nove di ogni seme.

La figura *A* mostra appunto un *mah-jongg* ottenuto a queste eccezionali condizioni, in cui non si richiedono nè « trio » nè « quatuor »: è anzi necessario che, tranne il « duo » indispensabile per qualunque *mah-jongg* (a tal punto che il « duo » stesso viene spesso chiamato *mah-jongg*), nessun altro pezzo sia ripetuto.

Una simile fortunatissima vincita dà diritto al massimo dei punti ossia al « limite », data la difficoltà di raggiungerla.

Neppur facile è ottenere, oltre il « duo » immancabile, tutti *kong,* ossia quattro « quatuor » come nella figura *B* onde anche in questo caso si raggiunge il « limite ». Può anche avvenire, sebbene sia arcirarissima prova di predilezione della dea Fortuna che questi quattro *kong* sian tutti celati, ossia ottenuti con pezzi

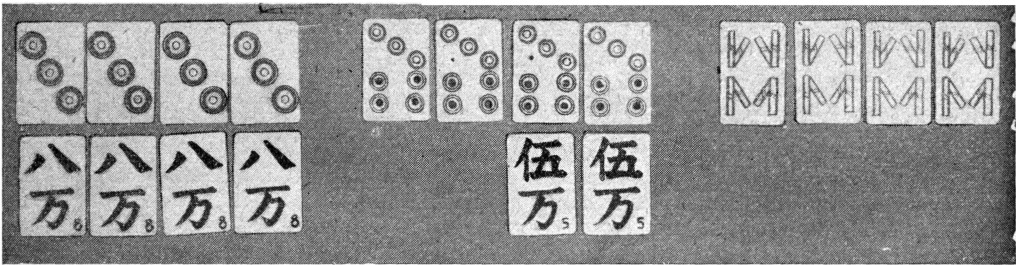



Figura B) - Un *mah-jongg* di tutti *kong.*

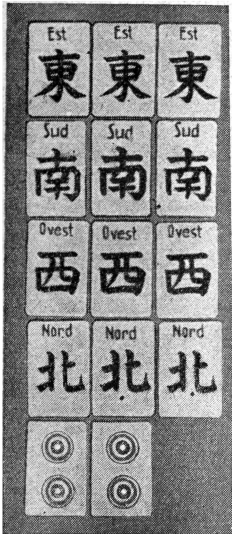



Figura C) - *Mah-jongg* di tutti venti.

Figura D) - *Mah-jongg* di tutti i venti.

estratti direttamente dal castello. E tale combinazione può esser di grande soddisfazione morale per il giocatore, il quale non può, però, andare oltre il « limite ».

Vi sono altri casi privilegiati in cui il giocatore raggiunge il limite dei punti :

Il *mah-jongg* formato, oltre l'immancabile « duo », di quattro *pung* dei quattro venti diversi, raggiunge il « limite » (fig. C).

Una simile combinazione non è facile, onde eccezionalmente viene ammesso che uno dei quattro venti possa, invece che da un *pung,* da un « duo » (fig. D). Anche in questo caso i quattro venti son tutti presenti e il giocatore raggiunge il « limite » dei punti.

Altro caso fortunato e ricompensato con il « limite » dei punti è quello della figura E : il vincitore ha quattro *pung* e un « duo » tutti di « teste » (assi e 9).

E finalmente (fig. F) tre *pung* dei tre capitani dànno diritto al « limite » dei punti.

Questo *mah-jongg* è più facile ad ottenersi che gli altri poichè si richiedono tre *pung* soltanto. Non è quindi ammessa una compensazione come nel caso della figura D per i venti : due *pung* di capitani e un « duo » dell'altro capitano non dànno diritto al limite.

* * *

Oramai il giocatore è in grado di adoperar tutti i pezzi, conoscendone il valore e le combinazioni.

Avrà potuto constatare che la parte più difficile e complicata delle regole del *mah-jongg* è quella che si riferisce al computo dei punti.

Questo computo sopravviene, è vero, a partita finita, ossia quando uno dei quattro giocatori abbia fatto *mah-jongg,* onde è possibile giocare anche senza conoscere il valore delle varie combinazioni.

Figura E) - *Mah-jongg* di teste.

Figura F) - *Mah-jongg* di capitani.

Ma questo pigro gioco alla cieca toglie al *mah-jongg* il massimo suo pregio: lo priva dell'interesse che ogni giocatore deve avere a raggiungere non tanto il *mah-jongg*, quanto il massimo dei punti. In ogni fase del gioco va quindi tenuto presente il valore dei singoli pezzi e delle varie combinazioni in modo da cercare di raggiungere i più alti raggruppamenti.

Vi sono combinazioni e pezzi che raddoppiano l'intera somma dei punti: altri a valore altissimo.

Infatti:

I punti di un giocatore vengono raddoppiati:

a) se i suoi pezzi formano solo dei « trio » e « quatuor », più il consueto paio, ma senza alcuna « progressione »;

b) se i suoi pezzi contengono un « trio » (o « quatuor ») di « capitani »;

c) se i pezzi contengono un « trio » o un « quatuor » del « vento del giro » o del « vento » del giocatore cui appartengono;

d) se il *mah-jongg*, oltre « capitani » o « venti » contiene tutti pezzi del medesimo seme (tutti « bambù », o tutti « caratteri », o tutti « circoli »);

e) se il *mah-jongg* è stato ottenuto prendendo l'ultimo pezzo alla fine del castello.

Se due o più di queste combinazioni concorrono, si raddoppia due o più volte il totale dei punti.

I punti vengono raddoppiati due volte, ossia quadruplicati quando vi sia un « trio » (o un « quatuor ») del vento del giocatore, che sia al tempo stesso il « vento del giro ».

I punti vengono raddoppiati tre volte, ossia sestuplicati:

quando tutti i pezzi appartengano allo stesso « seme » (tutti « bambù », o tutti « circoli », o tutti « caratteri »);

I... virtuosissimi del *mah-jongg* attribuiscono un differente valore alla vittoria a seconda del pezzo che ne determina il completamento.

Così per esempio al giocatore il quale completi il suo *mah-jongg* con un ultimo pezzo preso dal castello e non reclamato da altri si aggiungono due punti.

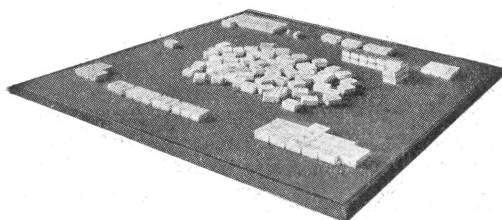
Due punti si aggiungono anche al giocatore il quale, pur avendo reclamato il pezzo gettato da altri per far *mah-jongg* completi con esso un *chow* aperto da un solo lato o nel mezzo, ossia nel caso in cui il giocatore non potesse vincere se non prendendo quel pezzo che ha preso. Così, ad esempio, colui che possegga un asso e un 2 di bambù non può completare il *chow* se non con il tre; o possedendo l'8 e il 9 non può completarlo con il 7: o possedendo due pezzi distanti di 2 unità (come il 6 e l'8, il 3 e il 5) non può completare il *chow* che con il pezzo intermedio e non altro. Mentre colui che possegga, ad esempio il 3 e il 4 di bambù può completare il suo *chow* indifferentemente con un 2 o con il 5 di bambù. E' giusto che alla minore probabilità corrisponda un maggior valore.

Così se il pezzo considerato in quest'ultimo caso ossia pezzo vincente « obbligato » è preso dal castello, si aggiungeranno non più 2 ma 4 punti.

Altri dettagli di questo genere son praticati dai virtuosissimi, ma non è qui il caso di addentrarci nei labirinti del... supermahjongghismo.

Limitiamoci, chè son già molte, alle regole esposte sin qui le quali sembrano più difficili a prima impressione che nella pratica.

Esiste su tutte le regole apparentemente complicate, una norma di equilibrio e di buon senso.

Ed esiste, come in ogni giuoco, una norma di buona educazione, da cui discendono regole accessorie che è opportuno osservare in qualunque giuoco, ma specialmente in uno che, come il *mah-jongg*, venga da un paese ove l'etichetta ha il rigore di un codice penale. Non si cerchi quindi di vedere le carte del vicino, non si facciano comenti sul gioco altrui e si conservi quella calma che a Pekino come a Roma, a Scianghai come a Torino o Palermo è caratteristica del giocatore corretto.

A partita finita.

Glossario mah-jongghista

Diamo, per comodità del giocatore e perchè è elegante usarla durante il gioco, la terminologia del MAH-JONGG in cinese.

IL GIOCO.

Mah-jongg è il nome più diffuso e, oramai, ufficiale del gioco. Si trovano in circolazione, specialmente in alcuni Clubs di Cina, altre forme come, ad esempio **mah-jang, mah-chang** e persino **ma-cheuk** e **mah-chêk:** anche il gioco **kun-ken**, conosciuto già da molto tempo in America, in Inghilterra e anche in Italia (specialmente nel Veneto) e giocato con due mazzi di carte europee, non è che una derivazione indiretta del **mah-jongg.**

Il nome ortodosso, per i mah-jongghisti occidentali è oramai ufficialmente **mah-jongg** (pronunzia màa-sgiòngh).

Mah-jongg indica, al tempo stesso, il gioco in sè e la serie dei pezzi vincitori. Si dirà quindi « un **mah-jongg** di sole teste », « un **mah-jongg** di soli **pung** e **kong:** insomma « si gioca a **mah-jongg** » per « fare **mah-jongg** ».

I PEZZI.

I SEMI

Tung-chee (pron: **tungh-ci**) sono i 9 pezzi di « tondi » o « circoli ».

Sock-chee (pron: **sock-ci**) sono i 9 pezzi di « bambù ».

Mun-chee (pron:**mun-ci**) sono i 9 pezzi di « caratteri ».

I CAPITANI

Pack-pan (pron: **pack-pan)** è il « Capitano Bianco » (o « Dragone Bianco »).

Hung-chung (pron: **hhung-ciùngh**) è il « Capitano Rosso » (o « Dragone Rosso ».

Fat-choi (pron: **fat-ciòi**) è il « Capitano Verde» (o «Dragone Verde»).

I VENTI

Tung-fung (pron: **tungh-fungh**) è il « Vento dell'Est ».

Nam-fung (pron: **nam-fungh**) è il « Vento del Sud ».

Sei-fung (pron: **sèi-fungh**) è il « Vento dell'ovest ».

Puck-fung (pron: **pœck-fungh**) è il « Vento del nord ».

PEZZI ACCESSORI

Cheung (pron: **ciœngh**) è la scatolina cilindrica che contiene i quattro dischi indicatori dei Venti.

Cheung-huen (pron: **ciœngh-hhuèn**) sono i quattro dischi indicatori dei venti.

LE COMBINAZIONI.

Pung o **pong** (pron: **pœngh** o **pongh**) è la serie di 3 pezzi identici (o « trio »).

Kong (pron: **kongh**) è la serie di 4 pezzi identici fra loro (o « quatuor »).

Chow (pron: **ciào**) è la serie di 3 pezzi progressivi (« progressione »).

Wu (pron: **uù)** è la vittoria, il « fare **mah-iongg**» ossia l'aver completato le proprie serie.

Piang-wu (pron:**piàngh-uù**) è il « mah-jongg » che non dà diritto a punti e che, quindi, ha diritto alla « consolazione ».

Tei-tei-wu (pron: **tèi-tèi-uù** oppure anche **ti-ti-uù)** è il **mah-jongg** composto di soli **pong** o **kong** e il « duo », senza « progressioni » **(chow).**

Lat-chee (pron: **lat-ci**) è un **mah-jongg** che dia diritto al massimo dei punti (« limite »).

I pezzi del « mah-jongg » ritagliati dai cartoncini acclusi a questo volume possono essere adoperati come carte da gioco: esistono anche in commercio, sia in Europa che in Cina, carte da « mah-jongg ». Ma il gioco tipico e anche più comodo e più estetico è quello formato con i « pezzi », che il lettore potrà ottenere incollando le piccole carte raffigurate nei cartoncini annessi su altrettanti pezzettini di legno, della forma indicata nel testo dell'articolo e che qualsiasi falegname fabbricherà per pochi centesimi l'uno. Al lettore di buona volontà non sarà difficile fabbricarsi da sè anche questi pezzi di legno. Basterà che acquisti circa cinque metri di « staggia », ossia di quelle striscie di legno che sono adoperate dagli elettricisti per coprire i fili elettrici da campanelli o dai tappezzieri per incorniciare le stoffe da parati e che sian larghe due centimetri. Il tagliarle in tanti pezzettini di tre centimetri di lunghezza sarà semplicissima cosa, e si potrà avere così, a prezzo irrisorio, un « mah-jongg » completo, risparmiando qualche centinaio di lire ed avendo la soddisfazione di averlo fatto da sè.

Può darsi anche che ciò porti fortuna. Un buon mah-jongghista ha per lo meno... l'obbligo di essere superstizioso.

Ma per conoscere qualcosa su questo argomento, di capitale importanza, bisogna attendere il fascicolo di Agosto di « Noi & il Mondo » il quale conterrà sensazionali rivelazioni in proposito.

Gerente responsabile: DOMENICO VENTRIGLIA *Stabilimento Tipografico de* « LA TRIBUNA »

Est 東
Sud 南
Ovest 西
Nord 北

中
發

一万 1
二万 2
三万 3
四万 4
伍万 5
六万 6
七万 7
八万 8
九万 9

東
EST

南
SUD

西
OVEST

北
NORD

TABELLA DEI PUNTI

	ESPOSTI		CELATI	
	pung	kong	pung	kong
2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	2 p.	8 p.	4 p.	16 p.
assi e 9	4	16	8	32
capitani	4	16	8	32
venfi	4	16	8	32

Progressione (CHOW) non marca punti

" Duo „ di capitani . . .	2 punti
„ del proprio vento	2 „
„ del vento di giro	2 „
Ogni " fiore „	4 „
„ " stagione „ . . .	4 „
MAH-JONGG	20 „
" Consolazione „	10 „

RADDOPPI

Tutti *pung* o *kong*, senza *chow*	RADDOPPIA
Pung o *kong* di capitani, vento proprio o vento del giro, proprio fiore o stagione	RADDOPPIA
Tutti pezzi dello stesso seme, oltre capitani e venti . .	RADDOPPIA
Pung o *kong* di « vento proprio e del giro »	RADD. 2 VOLTE
Tutti i « fiori » o tutte le « stagioni »	RADD. 2 VOLTE
Tutti pezzi dello stesso seme	RADD. 3 VOLTE

E 春
S 夏
O 秋
N 冬
Stagioni
Est 東
Sud 南
Ovest 西
Nord 北
中
發
一万 1
二万 2
三万 3
四万 4
伍万 5
六万 6
七万 7
八万 8
九万 9

Est 東
Sud 南
Ovest 西
Nord 北
中
發
一万 1
二万 2
三万 3
四万 4
伍万 5
六万 6
七万 7
八万 8
九万 9
梅 E
蒲 S
竹 O
菊 N
Fiori